Fenomenologia dell'insolito nell'intrattenimento: un'analisi documentale delle manifestazioni anomale tra ludus, media e occultismo

Il confine tra l'attività ludica e la dimensione del sacro o del soprannaturale ha rappresentato, sin dalle origini delle civiltà organizzate, un'area di tensione dialettica tra l'aspirazione umana alla conoscenza del futuro e la necessità di strutturare il caos attraverso il gioco. Le manifestazioni identificate come soprannaturali nel contesto dell'intrattenimento — che si tratti di strumenti divinatori, produzioni cinematografiche, testi letterari o piattaforme digitali — non possono essere ridotte a meri epifenomeni della cultura popolare o a leggende metropolitane prive di fondamento. Al contrario, l'analisi di archivi storici, rapporti giornalistici, inchieste giudiziarie e studi clinici rivela una complessa rete di eventi documentati che sfidano le spiegazioni riduzioniste. La presente relazione analizza la casistica degli eventi anomali legati all'intrattenimento, distinguendo tra l'evidenza empirica, le distorsioni psicologiche e i fenomeni parapsicologici registrati sotto controllo scientifico.

Cartomanzia e divinazione: dalle origini storiche allo scrutinio della Society for Psychical Research

La pratica della cartomanzia, intesa come l'uso di mazzi di carte per la predizione del futuro o l'analisi della psiche, ha attraversato una metamorfosi significativa a partire dal XVIII secolo. Originariamente, i Tarocchi apparvero in Europa intorno al 1400, ma il loro impiego sistematico per scopi divinatori si consolidò solo nella Francia del tardo Settecento.[1] Figure come la celebre Madame Lenormand (1772–1843) dominarono la scena parigina, fornendo consulenze a personaggi di altissimo profilo politico e militare.[1] La documentazione storica indica che la Lenormand riuscì a mantenere una posizione di rilievo per decenni, suggerendo una capacità intuitiva o una metodologia di analisi che andava oltre il semplice gioco di società. Parallelamente, a New York, figure come Madam Morrow pubblicizzavano attivamente le proprie abilità psichiche già nel 1854, dimostrando come la cartomanzia fosse divenuta un'impresa commerciale e sociale integrata nel tessuto urbano.[1]

Con la fondazione della Society for Psychical Research (SPR) a Londra nel 1882, l'approccio alla cartomanzia mutò da curiosità esoterica a oggetto di indagine parapsicologica formale.[2] L'obiettivo dichiarato della società era di approcciare i problemi della telepatia, del mediumismo e delle apparizioni con lo stesso spirito di indagine rigorosa applicato alle scienze naturali.[2] Tra i membri eminenti figuravano Sir Oliver Lodge, Arthur Conan Doyle e William Crookes, i quali dedicarono ampie risorse alla verifica delle facoltà psichiche attraverso l'uso di carte da gioco.[2]

Casistica sperimentale della SPR e dinamiche di indovinello delle carte

Uno dei casi più celebri e controversi nelle cronache della SPR è quello delle sorelle Creery. Nel 1882, il comitato guidato da W.F. Barrett condusse test sistematici su Mary, Alice, Maud, Kathleen Creery e la loro domestica Jane.[4] Gli esperimenti prevedevano che le giovani identificassero un oggetto o una carta selezionata in loro assenza, senza alcun contatto fisico. I risultati iniziali furono considerati statisticamente impossibili da attribuire al solo caso: in una serie di quattordici prove successive, le sorelle riuscirono a indovinare la carta corretta al primo tentativo in ben nove occasioni.[4] Sebbene la probabilità di indovinare una carta da un mazzo standard sia $P = \frac{1}{52}$, i successi reiterati suggerivano l'esistenza di un canale di comunicazione non sensoriale. Tuttavia, la successiva scoperta di un sistema di segnali codificati tra le sorelle, tra il 1887 e il 1889, portò i ricercatori a invalidare i risultati precedenti, evidenziando la perenne lotta tra l'evidenza parapsicologica e la frode metodologica.[4]

Nonostante il caso Creery, la ricerca continuò con approcci più quantitativi. Charles Richet nel 1884 introdusse l'analisi statistica su larga scala per determinare se la chiaroveggenza potesse manifestarsi come un leggero ma costante scostamento dalla probabilità teorica.[4] Mentre i soggetti privi di doti particolari mostravano risultati prossimi al caso, esperimenti di "divinazione" di oggetti nascosti producevano deviazioni significative.[4] Questo filone di ricerca si è evoluto fino agli anni '70 del XX secolo, con studi che hanno cercato correlazioni tra le abilità di indovinello delle carte (ESP) e i tratti della personalità, come quelli definiti dal modello di Eysenck.[4]

Analisi dei risultati sperimentali storici sulla cartomanzia (1882-1885)

Ricercatore/Soggetto	Anno	Metodologia	Esito Documentato	Significatività Statistica
W.F. Barrett (Creery)	1882	Indovinello carte/oggetti	9/14 successi al primo tentativo	Estremamente Alta [4]
Charles Richet	1884	Analisi statistica quantitativa	Lievi scostamenti positivi	Moderata [4]
Eleanor Sidgwick	1884	Visione con occhi bendati	Identificazione di "visione residua"	Esposizione di frode [4]
A.	1885	Trasferimento	Molteplici	Qualitativa [4]

Eubule-Evans		del pensiero	corrispondenze esatte	

La psicologia contemporanea offre una spiegazione alternativa a questi fenomeni attraverso il concetto di "Effetto Barnum" e la "Lettura a Freddo" (Cold Reading). L'Effetto Barnum descrive la tendenza delle persone a credere che descrizioni generiche della personalità, applicabili a chiunque, siano invece ritagliate su misura per loro.[5] In contesti terapeutici moderni, l'uso dei Tarocchi è stato reinterpretato come uno strumento di auto-riflessione e proiezione, dove le immagini degli arcani (divisi in 22 arcani maggiori e 56 minori) fungono da catalizzatori per l'esplorazione di desideri e motivazioni inconsce, fornendo al cliente un senso di ordine e controllo sulla propria esistenza.[6]

La fenomenologia delle "produzioni maledette": cronaca di set e palcoscenici

Il mondo dell'intrattenimento visivo, dal teatro elisabettiano alla cinematografia horror contemporanea, è costellato di rapporti riguardanti incidenti inspiegabili, morti premature e fenomeni fisici anomali. Queste occorrenze hanno generato il concetto di "maledizione della produzione", un'etichetta applicata a progetti in cui la frequenza di eventi negativi supera significativamente la media statistica.

Il "Maledetto" Macbeth e la superstizione teatrale

Nessun'opera incarna la superstizione professionale quanto il *Macbeth* di William Shakespeare. Noto come "The Scottish Play" per evitare di evocarne la sfortuna pronunciandone il nome, il dramma è associato a una serie di tragedie documentate sin dal XVII secolo.[7] Sebbene la leggenda della morte del primo attore che interpretò Lady Macbeth nel 1606 sia probabilmente un'invenzione del XIX secolo ad opera di Max Beerbohm, altri incidenti sono storicamente accertati.[7] Nel 1672, ad Amsterdam, un attore che interpretava Macbeth uccise realmente l'interprete di Re Duncan utilizzando un pugnale vero invece di un'arma di scena.[9]

Nel XIX secolo, la rivalità tra gli attori Edwin Forrest e William Charles Macready culminò nel celebre massacro di Astor Place a New York (1849). Durante le rappresentazioni di *Macbeth*, una rivolta scoppiata tra i sostenitori dei due attori portò alla morte di almeno 22-31 persone e al ferimento di oltre cento individui.[7] Nel XX secolo, la produzione di Laurence Olivier del 1937 fu funestata dalla caduta di un pesante contrappeso che mancò l'attore per pochi centimetri, seguita dalla morte improvvisa della direttrice del teatro, Lilian Baylis.[7] Altre produzioni hanno registrato suicidi di scenografi e morti accidentali sul palco, come quella di Harold Norman nel 1947, ferito a morte durante il duello finale.[9]

Analisi storica degli incidenti legati a Macbeth

Produzione/Luogo	Anno	Evento Documentato	Esito/Vittime	Rilevanza
Amsterdam	1672	Scambio pugnale di scena con arma reale	Morte dell'attore (Duncan)	Errore fatale/Omicidio [10]
Astor Place, NY	1849	Rivolta scatenata dalla rivalità tra attori	31 morti, 120 feriti	Disordine civile [7]
Old Vic, Londra	1937	Caduta contrappeso e morte direttrice	Morte di Lilian Baylis	Coincidenze tragiche [10]
Produzione Gielgud	1942	Decessi multipli del cast e suicidio	4 decessi totali	Cluster di mortalità [9]
Oldham, UK	1947	Ferimento mortale durante duello	Morte di Harold Norman	Incidente di scena [7]
Bell Shakespeare	2012	Avvelenamento alimentare di massa	Cast ospedalizzato	Incidente logistico [10]

La Maledizione de La Forza del Destino e il Caso Warren

Nel panorama della lirica, *La Forza del Destino* di Giuseppe Verdi è oggetto di una scaramanzia estrema, alimentata da una serie di disgrazie documentate che hanno colpito interpreti e teatri. L'evento più drammatico e inconfutabile si verificò il 4 marzo 1960 al Metropolitan Opera House di New York. Il celebre baritono Leonard Warren, mentre interpretava la parte di Don Carlo, crollò al suolo subito dopo aver intonato l'aria "Morir! Tremenda cosa!".[11] Warren morì sul palco per un'emorragia cerebrale fulminante, sotto gli occhi del direttore Thomas Schippers e del pubblico.[11] Questo evento, unito ad altri incidenti minori e malattie improvvise che hanno storicamente afflitto le produzioni dell'opera (come nel caso di Meta Seinemeyer nel 1924 o di Georgi, il tuttofare della Scala), ha reso il titolo un tabù per molti cantanti e direttori, che spesso

si rifiutano persino di pronunciarne il nome completo.[11]

Cinema e Occultismo: Dalle tragedie di The Omen alle anomalie di The Conjuring

L'industria cinematografica horror ha fornito alcuni dei resoconti più dettagliati di fenomeni anomali che sembrano trascendere la semplice casualità statistica. Le produzioni che trattano temi di possessione demoniaca o occultismo sono state storicamente accompagnate da eventi tragici.

Il caso archetipico di The Omen (1976)

La produzione di *The Omen* è spesso citata come la più "maledetta" della storia del cinema. Tra gli eventi documentati figurano il suicidio del figlio di Gregory Peck all'inizio delle riprese e una serie di incidenti aerei dovuti al maltempo. Due aerei, uno che trasportava lo sceneggiatore e l'altro con a bordo Gregory Peck e il produttore esecutivo, furono colpiti da fulmini in occasioni separate.[13] L'incidente più grave coinvolse un aereo privato che la troupe aveva inizialmente noleggiato e poi scartato: poco dopo il decollo con altri passeggeri, l'apparecchio precipitò su una strada, colpendo un'auto che a sua volta ne travolse un'altra, uccidendo un totale di undici persone.[13] Inoltre, un artista degli effetti speciali coinvolto nel film fu vittima di un incidente d'auto che ricalcava sinistramente una delle scene di morte della pellicola.[14]

The Exorcist e le anomalie del set

Durante le riprese de *L'Esorcista* (1973), un incendio scoppiato durante il fine settimana distrusse gran parte del set della casa dei MacNeil, situata in uno studio cinematografico. Inspiegabilmente, nonostante le fiamme avessero devastato la struttura, la camera da letto della protagonista Regan — epicentro della possessione nel film — rimase completamente illesa.[13] L'incendio causò un ritardo di sei settimane nella produzione. Il regista William Friedkin, sebbene inizialmente scettico, dichiarò in seguito di aver assistito a "cose strane e sinistre" sin dall'inizio, portandolo a richiedere la presenza di un sacerdote sul set per eseguire riti di protezione.[13]

Analisi delle anomalie nelle produzioni cinematografiche moderne

Film	Anno	Fenomeno Documentato	Fonte del Resoconto	Implicazioni
The Exorcist	1973	Incendio selettivo del set	W. Friedkin/Ellen Burstyn	Danni ingenti, stop produzione [15]

Poltergeist	1982	Decessi precoci del cast giovane	Rapporti medici/biografici	"Maledizione" generazionale [14]
The Conjuring	2013	Segni fisici e incendi hotel	Vera Farmiga/Joey King	Reazioni psicosomatiche [16]
Annabelle	2014	Segni nella polvere e cadute luci	John Leonetti/Peter Safran	Coincidenze visive/fisiche [15]
The Possession	2012	Esplosione luci e incendio props	Jeffrey Dean Morgan	Distruzione della Dybbuk Box [13]

Nel caso di *The Conjuring*, l'attrice Vera Farmiga riferì di aver scoperto tre segni di artigli sullo schermo del suo computer dopo aver accettato il ruolo; segni analoghi apparvero sulla sua coscia il giorno successivo alla fine delle riprese.[14] Sul set di *Annabelle*, il regista John Leonetti fotografò tre dita disegnate nella polvere di una finestra, una configurazione che corrispondeva all'anatomia del demone protagonista del film.[15] Un altro incidente fisico coinvolse la caduta di un apparecchio d'illuminazione proprio nel corridoio dove, secondo la sceneggiatura, il demone uccideva un custode; il vetro colpì proprio l'attore che interpretava il custode.[15]

Mortalità e patologia nell'intrattenimento digitale: l'evidenza medica

L'ascesa dei videogiochi come forma dominante di intrattenimento ha portato alla luce fenomeni che, sebbene inizialmente ammantati di un'aura di mistero o "maledizione", sono stati successivamente inquadrati in precisi parametri clinici e tossicologici.

Il caso Berzerk: Il primo "gioco assassino"

Berzerk, un gioco arcade della Stern Electronics del 1980, è storicamente associato alla morte di due (o tre, secondo alcune fonti) adolescenti. Il caso di Jeff Dailey, diciannovenne della Virginia che sarebbe morto di attacco cardiaco nel gennaio 1981 dopo aver ottenuto il punteggio di 16.660 (numero che include la sequenza "666"), è spesso citato ma scarsamente documentato, con prove che suggeriscono una possibile confusione con un omonimo deceduto in un incidente stradale nel maggio dello stesso anno.[18]

Inoppugnabile è invece il caso di Peter Burkowski, diciottenne dell'Illinois, che nell'aprile 1982 morì di arresto cardiaco dopo aver giocato a *Berzerk* per circa quindici minuti presso la sala

giochi Friar Tuck's.[18] L'autopsia rivelò la presenza di una condizione cardiaca preesistente e non diagnosticata, la displasia aritmogena del ventricolo destro, aggravata dallo stress psicofisico e dall'eccitazione del gioco.[19] Un altro incidente presso la stessa sala giochi coinvolse Edward Clark Jr. nel 1988, ucciso però a coltellate all'esterno della struttura dopo un litigio legato a una moneta lasciata nel gioco.[18]

Sindrome di Pokemon e Crisi Epilettiche Fotosensibili

Un evento di portata globale fu l'incidente dei Pokemon del 16 dicembre 1997. Durante la trasmissione dell'episodio 38, "Dennō Senshi Porygon", una sequenza di luci stroboscopiche rosse e blu, lampeggianti alla frequenza di 12 Hz, causò malori in circa 685 bambini giapponesi, molti dei quali colpiti da crisi epilettiche tonico-cloniche.[22] Sebbene i media dell'epoca abbiano inizialmente ipotizzato cause misteriose o "messaggi subliminali", la spiegazione clinica fu identificata nell'epilessia fotosensibile, portando alla creazione di linee guida internazionali per la produzione di contenuti animati e digitali.[22]

Diagnostica del Gaming Disorder (GD) e casi estremi

L'eccessivo coinvolgimento nei videogiochi è stato formalmente riconosciuto come patologia (Internet Gaming Disorder) dall'ICD-11 dell'OMS. La sintomatologia clinica comprende:

1. Perdita di controllo sul tempo di gioco.
2. Priorità crescente data al gioco rispetto ad altre attività vitali.
3. Continuazione dell'attività nonostante le conseguenze negative.[23]

I casi di cronaca documentati confermano la pericolosità fisica dell'assorbimento cognitivo estremo. A Taipei nel 2015, due uomini di 32 e 38 anni morirono in un Internet café dopo aver giocato ininterrottamente rispettivamente per 3 e 5 giorni.[23] La causa del decesso è stata attribuita a collassi cardiovascolari dovuti all'immobilità prolungata, alla disidratazione e alla mancanza di sonno. Il meccanismo neurologico coinvolge il circuito della ricompensa dopaminergica, che può portare il giocatore a ignorare segnali fisiologici critici come la fame, la sete e l'esaurimento organico.[23]

Parametri di salute e rischi del gaming immersivo (Studio Curtin University)

Parametro Analizzato	**Risultato (Gaming > 10h/settimana)**	**Implicazioni Cliniche**
Qualità del Sonno	Riduzione significativa della melatonina	Insonnia, affaticamento cronico [23]

Dieta e BMI	Peggioramento indice massa corporea	Disordini metabolici [24]
Apparato Osteoarticolare	Tunnel carpale, sindrome testa-collo	Dolori cronici, deformazioni [23]
Cognizione Fisiologica	Ridotta percezione fame/sazietà	Rischio di collassi silenti [25]

Libri Maledetti e Grimori: Dalla Leggenda alla Cronaca Editoriale

La letteratura esoterica e la storiografia di regimi repressivi hanno prodotto volumi associati a sfortune persistenti. L'analisi di questi "oggetti maledetti" rivela una commistione tra folklore e documentazione di anomalie.

Il Codex Gigas e la Bibbia del Diavolo

Il *Codex Gigas*, risalente al XIII secolo e conservato presso la Biblioteca Nazionale di Svezia, è il più grande manoscritto medievale esistente.[26] Con un peso di 165 libbre e pagine ricavate da 160 pelli di asino, il volume contiene una rappresentazione a piena pagina del diavolo, che ha generato la leggenda della sua composizione in una sola notte ad opera di un monaco eremita aiutato da Lucifero.[26] Oltre alla leggenda, esistono resoconti di "misfortune benigne": nel 1858, una guardia della biblioteca fu istituzionalizzata dopo essere rimasta chiusa tutta la notte con il volume, affermando di aver visto il codice fluttuare in una danza spettrale con altri libri.[26]

Written in Blood: La maledizione della storiografia Haitiana

Un caso moderno di "testo maledetto" documentato riguarda *Written in Blood: The Story of the Haitian People* (1978), opera di Robert e Nancy Heinl. Dopo la pubblicazione, si diffuse la notizia che la vedova del dittatore "Papa Doc" Duvalier avesse lanciato una maledizione voodoo sul testo.[26] La cronaca documenta una serie di eventi insoliti:

- Il manoscritto fu perso e successivamente rubato nelle fasi di stampa.
- I macchinari per la rilegatura subirono guasti inspiegabili durante la lavorazione del volume.
- Un reporter incaricato di recensire il libro fu colpito da un attacco improvviso di appendicite.
- Robert Heinl, l'autore, morì improvvisamente per un attacco cardiaco nel maggio 1979, pochi mesi dopo l'uscita del libro, nonostante non avesse problemi di salute noti.[26]

La Magia di Abramelin e le sventure di Crowley

Il *Libro della Sacra Magia di Abramelin il Mago*, un testo del XV secolo tradotto dall'occultista S.L.M. Mathers, promette il contatto con l'Angelo Custode attraverso un rituale di estrema complessità.[26] La letteratura esoterica documenta che il celebre Aleister Crowley tentò l'operazione presso Boleskine House, ma fu interrotto. Molti seguaci della Thelema attribuirono alla mancata conclusione del rito la serie di disgrazie finanziarie e personali che colpirono Crowley negli anni successivi, nonché la fama sinistra che circonda tuttora la sua residenza scozzese.[26]

Sedute Spiritiche sotto Controllo: Il Philip Experiment e l'Esperimento di Scole

La parapsicologia sperimentale ha cercato di riprodurre i fenomeni medianici in contesti di laboratorio per determinare se la mente umana possa manifestare autonomamente effetti fisici anomali.

Il Philip Experiment: La creazione di un'entità fittizia

Condotto nel 1972 a Toronto dalla Toronto Society for Psychical Research (TSPR), il *Philip Experiment* mirava a testare la teoria secondo cui i "fantasmi" sono proiezioni collettive della mente umana piuttosto che entità senzienti dei defunti.[28] Il gruppo di ricerca, guidato dal genetista matematico Dr. A.R.G. Owen e dallo psicologo Joel Whitton, comprendeva otto membri di estrazione sociale diversa (tra cui un designer industriale, una casalinga e uno studente di sociologia).[28]

Il gruppo inventò il personaggio di "Philip Aylesford", un nobile inglese del XVII secolo suicidatosi nel 1654 dopo una tragedia d'amore.[28] Nonostante Philip non fosse mai esistito, dopo mesi di sessioni in cui il gruppo focalizzava la propria volontà sulla sua biografia, iniziarono a manifestarsi fenomeni fisici documentati da audio e video:

- Rumori di colpi (raps) in risposta a domande, secondo il codice "un colpo per sì, due per no".
- Vibrazioni del tavolo e inclinazioni dello stesso su una singola gamba.[28]
- Movimenti autonomi del tavolo attraverso la stanza, anche senza contatto umano diretto.[29]
- Fluttuazioni della luce e correnti d'aria fredda non spiegabili meccanicamente.[29]

L'esperimento suggerì che la focalizzazione collettiva e il rilassamento delle inibizioni psicologiche potessero generare effetti psicocinetici, validando l'ipotesi della "forma-pensiero" o *tulpa*.[30] Tentativi di replicazione successivi (come l'esperimento "Skippy" a Sydney) hanno prodotto risultati simili, sebbene meno intensi.[29]

L'Esperimento di Scole e l'evidenza fotografica

Tra il 1993 e il 1998, a Scole (Norfolk), un gruppo medianico e ricercatori della SPR condussero

una serie di sessioni che produssero fenomeni fisici tra i più documentati del XX secolo.[32] Oltre alla levitazione di oggetti e manifestazioni luminose intelligenti, l'esperimento produsse pellicole fotografiche che, sebbene sigillate in contenitori a prova di luce e poste all'interno di scatole chiuse a chiave (spesso fornite dai ricercatori stessi), rivelarono al momento dello sviluppo immagini di volti, messaggi in lingue arcaiche e glifi esoterici.[32] Sebbene la mancanza di visori notturni sia stata criticata dagli scettici, il rapporto finale della SPR non trovò prove dirette di frode o manipolazione umana durante le sessioni.[33]

Giustizia e Paranormale: La Tavola Ouija in Tribunale

L'intrattenimento esoterico ha occasionalmente varcato la soglia delle aule giudiziarie, influenzando processi per omicidio e sollevando questioni di etica legale.

Il Caso di Stephen Young e la Maledizione del Verdetto

Il processo del 1994 a carico di Stephen Young per l'omicidio dei coniugi Fuller rappresenta un punto di svolta nella giurisprudenza britannica riguardante la condotta della giuria. Mentre la giuria era sequestrata in un hotel per le deliberazioni, quattro giurati utilizzarono una tavola Ouija improvvisata per contattare lo spirito di Harry Fuller.[36] Secondo le testimonianze emerse in seguito, la tavola "ordinò" loro di votare per la colpevolezza dell'imputato.[38]

La Corte d'Appello annullò la condanna iniziale quando venne a conoscenza dell'episodio, non perché credesse nel potere della tavola, ma perché l'uso di uno strumento esterno alle prove processuali violava il diritto dell'imputato a un giusto processo.[36] Young fu sottoposto a un nuovo processo nel 1995 e condannato nuovamente sulla base di prove fisiche convenzionali.[36] Il caso ha evidenziato il trauma psicologico a cui sono sottoposti i giurati in casi di omicidio brutale, portando alla luce la pratica dei debriefing psicologici post-verdetto introdotti per la prima volta nel processo di Jeffrey Dahmer nel 1992.[37]

Analisi dei casi legali legati alla Tavola Ouija

Caso Giudiziario	Anno	Descrizione dell'evento	Conseguenza Legale	Riferimento
R v Stephen Young	1994	Giurati usano Ouija in hotel	Appello accolto, retrial	[36]
Caso Turley	1933	Ouija ordina a figlia di uccidere padre	Condanna per omicidio	[39]

Caso Herbert Kurd	1935	Ouija causa ossessione e omicidio	Reato di sangue	[39]
New York Sailor	1920	Ouija accusa amico di furto	Magistrato rigetta testimonianza	[39]
Processi Salem	1692	Ammissione di "prove spettrali"	Esecuzioni di massa (poi abolite)	[40]

Considerazioni conclusive e prospettive sistemiche

L'analisi documentale degli eventi anomali legati all'intrattenimento rivela una dicotomia fondamentale tra la dimensione biologica e quella fenomenologica. Se da un lato l'evidenza clinica spiega i decessi nei videogiochi attraverso patologie cardiache silenti e l'epilessia fotosensibile attraverso meccanismi di stimolazione luminosa, dall'altro la parapsicologia sperimentale e la cronaca di set forniscono resoconti di fenomeni fisici — come l'incendio selettivo de *L'Esorcista* o le manifestazioni del *Philip Experiment* — che non trovano una spiegazione esaustiva nei parametri della fisica classica.

Il ricorrere di certi schemi (come il numero "666" nei punteggi arcade o i segni di artigli associati a produzioni demoniache) suggerisce che il potere della suggestione collettiva possa agire come una forza psicocinetica capace di influenzare l'ambiente materiale. L'intrattenimento, in questo senso, agisce come un rituale involontario in cui la focalizzazione dell'attenzione di migliaia di individui può, in rari casi documentati, collassare in eventi di natura anomala. La gestione del rischio in questo settore, dunque, non dovrebbe limitarsi ai soli parametri di sicurezza fisica, ma considerare l'impatto psicologico profondo che determinate narrazioni esercitano sulla realtà oggettiva.

Bibliografia

1. One Step Beyond: Fortune Telling and the Paranormal | SFO Museum, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.sfomuseum.org/exhibitions/one-step-beyond-fortune-telling-and-paranormal
2. Society for Psychical Research | Cambridge University Library, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.lib.cam.ac.uk/collections/departments/archives-modern-and-medieval-manuscripts-and-university-archives-0
3. Society for Psychical Research - Wikipedia, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://en.wikipedia.org/wiki/Society_for_Psychical_Research

4. 3. Experimental Psi | spr.ac.uk, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.spr.ac.uk/3-experimental-psi
5. Tarot cards: A literature review and evaluation of psychic versus psychological explanations, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.researchgate.net/publication/287497549_Tarot_cards_A_literature_review_and_evaluation_of_psychic_versus_psychological_explanations
6. A Dive into Tarot Card Psychology, Interpretation and Therapeutic Applications, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://students.bowdoin.edu/bowdoin-science-journal/science/its-in-the-cards-a-dive-into-tarot-card-psychology-interpretation-and-therapeutic-applications/
7. Feeling Superstitious: The Scottish Play - Shakespeare Theatre Company, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.shakespearetheatre.org/watch-listen/feeling-superstitious-the-scottish-play/
8. The Curse of the Scottish Play | Macbeth - Royal Shakespeare Company, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.rsc.org.uk/macbeth/about-the-play/the-scottish-play
9. macbethcurse.docx, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://havenner.weebly.com/uploads/2/0/5/7/20575006/macbethcurse.docx
10. The Macbeth Superstition | Bell Shakespeare, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.bellshakespeare.com.au/the-macbeth-superstition
11. Prima della Scala, “La forza del destino” di Giuseppe Verdi tra scaramanzia e leggenda, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.ilfattoquotidiano.it/2024/12/07/la-forza-del-destino-giuseppe-verdi-scaramanzia-leggenda-la-scala/7795251/
12. La (evitabile) maledizione italica che perseguita "La forza del destino" - il Giornale, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.ilgiornale.it/news/evitabile-maledizione-italica-che-perseguita-forza-destino-2407969.html
13. 10 Terrifying Events That Happened on Horror Movie Sets ..., accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://entertainment.howstuffworks.com/10-terrifying-events-that-happened-on-horror-movie-sets.htm
14. 8 horror movies where spine-chilling incidents happened on set - HELLO! Magazine, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.hellomagazine.com/film/864591/8-movies-where-spooky-things-happened-on-set/
15. 6 horror movies with paranormal hauntings reported on set - Mashable, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://mashable.com/article/haunted-cursed-movie-sets
16. Top 10 Paranormal Events on Movie Shoots | Articles on WatchMojo.com, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.watchmojo.com/articles/top-10-paranormal-events-on-movie-shoots
17. Scary Moments on Horror Movie Sets: Stars' Chilling Stories | Woman's World,

accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.womansworld.com/entertainment/movies/scary-moments-on-horror-movie-sets-stars-chilling-stories
18. Berzerk Arcade Game Urban Legend – The Evil Otto Curse | We Are Tricyc, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.wearetricycle.co.uk/pages/berzerk-the-arcade-game-that-kills
19. Berzerk: The Killer Arcade Game? - Little Bits of Gaming & Movies, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://littlebitsofgaming.com/2019/10/27/berzerk-the-killer-arcade-game/
20. Video Game Related Deaths - The Golden Age Arcade Historian, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, http://allincolorforaquarter.blogspot.com/2013/01/video-game-related-deaths.html
21. Did Berzerk Kill Three People? - Nostalgia Nerd, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.nostalgianerd.com/did-berzerk-kill-three-people/
22. The sad story of how drugs and trauma led to the creation of one of the most famous Pokémon. - YouTube, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.youtube.com/shorts/Ue72gUUbweU
23. Dipendenza da Videogame o Internet Gaming Disorder - Istituto A.T. Beck, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.istitutobeck.com/psicoterapia-disturbi-psicologici-terapie/nuove-dipendenze/dipendenza-da-videogame
24. Clinica del disturbo da videogiochi - Azzardoinfo.org, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.azzardoinfo.org/clinica-del-disturbo-da-videogiochi/
25. Videogiochi, uno studio spiega dopo quante ore sono nocivi per la salute dei ragazzi, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://tg24.sky.it/salute-e-benessere/2026/01/19/videogiochi-rischi-salute-ragazzi
26. 8 (Supposedly) Cursed Books - Mental Floss, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.mentalfloss.com/literature/books/cursed-books
27. Cursed Books, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://burialday.com/cursed-books/
28. Philip experiment - Wikipedia, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://en.wikipedia.org/wiki/Philip_experiment
29. The Philip Experiment - Living Library, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://livinglibraryblog.com/the-philip-experiment/
30. The Philip Experiment: The Spirit Created by Scientists - Moon Mausoleum, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://moonmausoleum.com/the-philip-experiment-the-spirit-created-by-scientists/
31. The Philip Experiment: A Benchmark in Paranormal Research - C. Wesley Clough, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://cwesleyclough.wordpress.com/2024/03/04/the-philip-experiment-a-benchmark-in-paranormal-research/

32. The Scole Investigation: A Study in Critical Analysis of Paranormal Physical Phenomena, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.researchgate.net/publication/228992451_The_Scole_Investigation_A_Study_in_Critical_Analysis_of_Paranormal_Physical_Phenomena
33. Did The Scole Experiment Prove The Paranormal? - Spooky Isles, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.spookyisles.com/scole-experiment/
34. Scole Experiment | PDF - Scribd, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.scribd.com/doc/175097723/Scole-Experiment
35. EP 322: THE SCOLE EXPERIMENT PART 1 – THE NORFOLK PROTOCOL - Reddit, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.reddit.com/r/AstonishingLegends/comments/1qzbrgo/ep_322_the_scole_experiment_part_1_the_norfolk/
36. Juror misconduct: the ouija board case - FutureLearn, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.futurelearn.com/info/courses/crime-to-punishment/0/steps/27696
37. Trial by Ouija Board: When jurors misbehave - Pursuit - The University of Melbourne, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/trial-by-ouija-board-when-jurors-misbehave
38. The jury that asked the spirit world for a verdict – and other bizarre tales from the courtroom - October : News , Aberystwyth University, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.aber.ac.uk/en/news/archive/2022/10/title-259470-en.html
39. Ouija - AMERICAN HERITAGE, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://www.americanheritage.com/ouija
40. Spectral Evidence - The Salem Witch Museum, accesso eseguito il giorno maggio 15, 2026, https://salemwitchmuseum.com/2013/02/15/spectral-evidence/